

Inovasi Media Pembelajaran Kaidah Bahasa Arab Melalui Aplikasi Quizlet

Raenza Agung Pratama¹, Slamet Daroini², Mamluatu Sholihah³

¹ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia; raenzapratama18@gmail.com

² UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia; slametdumar@pba.uin-malang.ac.id

³ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia; luluksholeh.ls@uin-malang.ac.id

Abstract

Keywords:

Arabic Grammar;
Development; Learning
Media; Quizlet
Application

Learning foreign languages cannot be separated from learning media, the application of learning media in the learning process is closely related to psychological development and the level of ability of students as learners. Most students of Al-Hamra Islamic Middle School Malang complained about the difficulty of understanding Arabic learning materials due to a lack of understanding of Arabic grammar. In addition, the limited ability of teachers with facilities and time also has an impact on the learning process. This study aims to describe the development of Arabic grammar learning media based on the quizlet application at Al-Hamra Islamic Middle School Malang and its effectiveness. This research using the development approach of the ADDIE development model. Researcher conducted interviews, observations, questionnaires, and tests as data collection techniques. The data analysis technique used the Miles and Huberman method for qualitative data, the Likert scale and SPSS (Paired Sample Test) for quantitative data. The results of the study showed that the media development process in this study went through five stages such as analysis, design, development, implementation, and evaluation. With the Paired Sample Test, obtained the result from implementation of Arabic grammar learning based on the Quizlet application was effective.

Abstrak

Kata kunci:

Aplikasi Quizlet;
Kaidah Bahasa Arab;
Media Pembelajaran;
Pengembangan

Pembelajaran bahasa asing tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran, penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berkaitan erat dengan perkembangan psikologis dan tingkat kemampuan siswa sebagai pembelajar. Sebagian besar siswa SMP IBS Al-Hamra Malang mengeluhkan kesulitan memahami materi pembelajaran bahasa Arab karena kurangnya pemahaman kaidah bahasa Arab. Selain itu, keterbatasan kemampuan guru dengan fasilitas dan waktu juga berdampak pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran kaidah bahasa Arab berbasis aplikasi quizlet di SMP IBS Al-Hamra Malang dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Peneliti melakukan wawancara, observasi, angket, dan tes sebagai teknik pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan metode Miles dan Huberman untuk data kualitatif, skala Likert dan SPSS (Paired Sample Test) untuk data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media dalam penelitian ini melalui lima tahap seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan menggunakan Paired Sample Test diperoleh hasil penerapan pembelajaran tata bahasa Arab berbasis aplikasi Quizlet adalah efektif.

Corresponding Author:

Raenza Agung Pratama

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia; raenzapratama18@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab, memerlukan media pembelajaran yang tepat agar proses belajar lebih efektif. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai perantara penyampaian materi, tetapi juga berkaitan erat dengan kondisi psikologis dan tingkat kemampuan siswa. Media yang sesuai dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Sudjana & Rivai, 1991). Dengan media yang menarik, kegiatan belajar dapat berlangsung lebih variatif dan tidak terbatas pada metode ceramah tradisional, misalnya melalui observasi, implementasi, dan demonstrasi (Cleveresty & Afrina, 2022).

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami transformasi menuju bentuk digital. Teknologi pendidikan memungkinkan guru dan siswa mengelola serta berbagi informasi secara cepat dan interaktif (Agustina et al., 2019; Wijayanti et al., 2021). Salah satu media digital yang berkembang pesat adalah aplikasi Quizlet, sebuah platform pembelajaran berbasis flashcard dan kuis interaktif yang dapat diakses melalui situs web maupun perangkat seluler. Aplikasi ini mudah digunakan di berbagai jenjang pendidikan dan mendukung pembelajaran lintas disiplin, termasuk bahasa (Sari, 2019). Fitur-fitur interaktifnya memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun kolaboratif, sekaligus memberi pengalaman multimedia yang mendorong kreativitas.

Meskipun demikian, di SMP IBS Al-Hamra Malang, pembelajaran bahasa Arab khususnya kaidah (tata bahasa) masih banyak dilakukan secara konvensional. Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan keterbatasan media pembelajaran; guru umumnya hanya menuliskan materi di papan tulis, sehingga siswa kesulitan memahami kaidah bahasa Arab. Akibatnya, banyak siswa mengalami remedial pada ujian tengah semester maupun ujian akhir. Fenomena ini jelas bertolak belakang dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab, yaitu menguasai kemampuan lisan dan tulis secara utuh (<https://ibsalhamra.sch.id/>).

Penelitian terkait penggunaan Quizlet dalam pembelajaran bahasa Arab telah dilakukan sebelumnya, namun sebagian besar berfokus pada kosakata. Misalnya, penelitian Setiawan dan Wiedarti (2020) menunjukkan bahwa Quizlet efektif meningkatkan motivasi belajar kosakata, sedangkan Kholis dan Nadhif (2023) meneliti penerimaan siswa terhadap pembelajaran kosakata berbasis Quizlet. Penelitian lain juga menunjukkan pemanfaatan perangkat lunak untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab (2022 فردا همة العالية). Berbeda dengan penelitian tersebut, studi ini mengembangkan media pembelajaran berbasis Quizlet yang difokuskan pada kaidah bahasa Arab, dengan tujuan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya memberikan kontribusi praktis sekaligus teoretis: secara praktis, menghadirkan solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman kaidah bahasa Arab di SMP IBS Al-Hamra Malang; secara teoretis,

memperluas literatur tentang pemanfaatan Quizlet dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek tata bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang berfokus pada pengembangan produk di sektor pendidikan. Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Al amin & Najah, 2023). Variabel bebasnya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Quizlet. Variabel kontrolnya adalah pembelajaran kaidah bahasa Arab, khususnya kaidah nahwu. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas, yaitu kelas 9A dan 9B di SMP IBS Al-Hamra Malang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) wawancara dengan pihak sekolah, seperti siswa, guru bahasa Arab, dan kepala sekolah SMP IBS Al-Hamra Malang; (2) Peneliti akan melakukan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan soal-soal tes; (3) Observasi di SMP IBS Al-Hamra Malang, untuk memperoleh data seperti lingkungan sekolah, proses pembelajaran, dan data lainnya; (4) Angket. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Analisis data kualitatif dengan menggunakan metode Miles dan Huberman; (2) Analisis data kuantitatif dengan menggunakan format skala likert untuk menghitung hasil angket dan menghitung hasil *pre-test post-test*, serta menggunakan *software* SPSS (*Paired Samples Test*) untuk menguji signifikansi data yang dibandingkan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media dilakukan dengan cara mengintegrasikan materi bahasa Arab dengan aplikasi Quizlet. Integrasi ini diwujudkan melalui lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami kaidah bahasa Arab sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan pengumpulan data primer untuk menyelidiki permasalahan pendidikan yang terjadi di sekolah. Analisis yang dilakukan meliputi: (1) analisis kebutuhan melalui observasi kegiatan belajar mengajar, (2) analisis siswa untuk mengetahui karakteristik, gaya belajar, serta tingkat pemahaman mereka, dan (3) analisis lingkungan belajar yang mencakup ketersediaan fasilitas serta kondisi ruang belajar.

Hasil analisis menunjukkan adanya dua permasalahan utama yang melatarbelakangi perlunya pengembangan media berbasis Quizlet, yaitu permasalahan linguistik dan non-linguistik. Dari sisi guru, dibutuhkan media yang dapat memfasilitasi pengelolaan materi dan penilaian secara lebih efektif, efisien, dan

bervariasi. Dari sisi siswa, diperlukan media yang interaktif, menarik, serta mampu memudahkan mereka dalam memahami kaidah bahasa Arab.

Selain itu, peneliti menemukan bahwa meskipun siswa memiliki latar belakang yang beragam, secara umum mereka memiliki karakteristik belajar yang hampir serupa. Namun, lingkungan belajar di kelas IX masih kurang kondusif sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Pada tahap desain, peneliti melakukan beberapa langkah, di antaranya perencanaan proses pembelajaran, penyusunan materi ke dalam aplikasi Quizlet, pembuatan soal, serta persiapan perangkat untuk validasi. Desain media pembelajaran dibuat dengan memperhatikan aspek kognitif siswa, seperti tingkat kesulitan materi, cara penyajian materi, serta strategi penyusunan soal yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Rencana pembelajaran disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kurikulum 2013, yang kemudian dipadukan dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka. Metode yang digunakan adalah *blended learning*, yaitu kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis aplikasi.

Hasil dari tahap desain menunjukkan bahwa perancangan media dimulai dengan pembuatan akun guru dan siswa, pembentukan kelas, pemilihan fitur, serta penambahan gambar pendukung. Materi yang digunakan bertema pembagian isim menjadi mufrad, mutsanna, dan jama'. Bahan ajar disusun ke dalam tiga bagian utama, yaitu kosakata, tata bahasa Arab, dan definisi. Materi disajikan secara visual dengan menampilkan teks dan gambar dalam satu layar, sehingga mempermudah siswa memahami isi pembelajaran.

Selain itu, peneliti merancang tiga jenis format soal, yaitu benar-salah, pilihan ganda, dan tes esai. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan kebutuhan siswa dan dikonsultasikan dengan guru bahasa Arab. Untuk memvalidasi desain media, peneliti juga menyusun angket sebagai instrumen penilaian. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa guna menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan dua kegiatan: (1) Uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, guru, dan siswa. Tujuan dari uji validasi adalah untuk menentukan apakah desain yang dibuat layak digunakan dalam mendukung proses pendidikan. (2) Perbaikan media pembelajaran berdasarkan kritik dan saran dari para ahli dan guru. Hasil dari tahap pengembangan menunjukkan bahwa terdapat penambahan tujuan pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kurikulum 2013, yang diambil dari capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Selain itu, perubahan metode pengajaran dari induktif menjadi deduktif. Serta, penyusunan materi dari bentuk buku ke format elektronik, dengan menambahkan gambar, audio, dan permainan.

Pada tahap implementasi, peneliti menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada siswa kelas IX dengan jumlah total 37 orang. Setiap sesi pembelajaran berlangsung selama 2×40 menit atau 2 jam. Karena keterbatasan sarana,

pelaksanaan dibagi menjadi dua kelas, yaitu 9A dan 9B. Hal ini menyesuaikan dengan jumlah perangkat yang tersedia di laboratorium komputer, yaitu 15 unit komputer dan 5 laptop. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam tiga tahapan, yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan kombinasi metode berupa observasi selama proses pembelajaran, angket penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, serta siswa, dan tes berupa pretest dan posttest. Analisis dilakukan baik secara kualitatif maupun kuantitatif untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas media.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Quizlet dapat membantu memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Meski demikian, ditemukan pula beberapa hambatan, seperti kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif, keterbatasan sarana dan prasarana, serta alokasi waktu yang terbatas.

Hasil angket yang diperoleh dari berbagai pihak menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tergolong layak. Penilaian ahli materi memberikan skor sebesar 91,6% dengan kategori sangat baik, sedangkan ahli media memberikan skor 94% dengan kategori sangat baik. Penilaian guru bahasa Arab menghasilkan skor 87% dengan kategori baik, sementara siswa memberikan skor rata-rata 83,29% yang juga berada pada kategori baik. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Quizlet dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan sesuai untuk mendukung kegiatan pembelajaran kaidah bahasa Arab. Berikut rumus yang digunakan oleh peneliti:

$$Xi = \frac{\sum s}{smax} \times 100\%$$

Keterangan

smax : skor tertinggi

$\sum s$: jumlah skor

Xi : nilai persentase

Ahli materi

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\frac{55}{60} \times 100\% = 91,6\%$$

Ahli Media

$$\text{Nilai presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Guru bahasa Arab

$$\text{Nilai presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\frac{65}{75} \times 100\% = 87\%$$

Murid

$$\text{Nilai presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\frac{1541}{1850} \times 100\% = 94\%$$

Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi quizlet pada pembelajaran kaidah bahasa Arab di SMP IBS Al Hamra Malang, peneliti melakukan pretes dan postes. Pretes dilakukan untuk memberikan penilaian awal atau baseline sebelum intervensi dimulai. Sedangkan postes, dilakukan untuk memberikan penilaian kembali setelah intervensi selesai dengan soal yang sama. Selain itu, peneliti juga menggunakan *Paired Samples Test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rerata dari dua sampel terkait (Simarmata et al., 2024).

Tabel 1

Paired Samples Statistic

Pair	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	51,35	37	16,560	2,722
Posttest	70,43	37	23,099	3,798

Pada tabel *Paired Samples Statistic*, rerata skor pretes adalah 51,35. Sementara itu, rerata skor postes adalah 70,43. Karena rerata skor pretes adalah $51,35 < 70,43$ pada postes, jelas terdapat perbedaan rerata skor penilaian antara skor pretes dan postes. Untuk membuktikan perbedaan tersebut nyata (signifikan) atau tidak, perlu dilakukan Uji T Sampel Berpasangan.

Tabel 2

Paired Samples Correlations

Pair	N	Correlation	Sig.
Pretest & Posttest	37	0,766	0,000

Pada tabel *Paired Samples Correlations* menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara variabel pretes dan postes. Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Correlation*, koefisien korelasi adalah 0,766 dengan nilai sig. 0,000. Karena nilai sig. $0,000 < 0,05$, maka terdapat hubungan antara variabel pretes dan postes. Hipotesis penelitian dan pedoman pengambilan keputusan untuk *Paired Samples Test* adalah $H_0 =$ Tidak terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pretes dan postes (Tidak terdapat pengaruh dari pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi quizlet terhadap pembelajaran kaidah bahasa Arab di SMP IBS Al Hamra Malang). $H_a =$ Terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pretes dan postes (Terdapat pengaruh dari pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi quizlet terhadap pembelajaran kaidah bahasa Arab di SMP IBS Al Hamra Malang). Pedoman pengambilan keputusan untuk *Paired Samples Test* didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) dengan hasil keluaran SPSS sebagai berikut: (1) Jika nilai signifikansi sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima; (2) Jika nilai signifikansi sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 3
Paired Samples

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-19,081	14,897	2,449	-24,048 s/d -14,114	-7,791	36	0,000

Dari tabel *Paired Samples Test*, nilai rata-rata selisih berpasangan adalah -19,081. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil pra-tes (51,35) dan rata-rata hasil pasca-tes (70,43), yaitu -19,081, dan selisih antara -24,048 dan -14,144 (interval keyakinan 95% selisih bawah dan atas). Berdasarkan tabel *Paired Samples Test*, diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat selisih rata-rata antara hasil pretes dan posttes (terdapat pengaruh dari pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi quizlet terhadap pembelajaran kaidah bahasa di SMP IBS Al-Hamra Malang). Dengan kata lain, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi quizlet efektif diterapkan pada pembelajaran kaidah bahasa Arab di SMP IBS Al-Hamra Malang.

Pembahasan

Dalam mengidentifikasi permasalahan, peneliti membaginya menjadi dua jenis permasalahan, yaitu permasalahan linguistik atau permasalahan yang disebabkan oleh bahasa Arab itu sendiri, serta permasalahan non-linguistik atau permasalahan yang disebabkan oleh faktor lain di luar kebahasaan. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa permasalahan linguistik merupakan kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran karena keunikan bahasa Arab itu sendiri sebagai bahasa asing. Sedangkan permasalahan non-linguistik merupakan permasalahan di luar masalah kebahasaan seperti siswa yang kurang termotivasi, materi pembelajaran yang kurang relevan, atau sarana dan prasarana yang kurang memadai (Hijriyah et al., 2022).

Dari dua pembagian permasalahan tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan, yaitu kebutuhan siswa dan guru, karakteristik siswa, dan lingkungan belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa kebutuhan merupakan keinginan individu atau kelompok untuk memperbaiki kondisi individu atau kelompok, serta mengetahui kondisi pencapaian saat ini dengan pencapaian yang diinginkan setelah perbaikan (Junaidin, 2022).

Karakteristik siswa merupakan sifat-sifat unik yang dimiliki oleh setiap siswa (baik secara individu maupun kelompok) yang dapat memengaruhi tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Semua karakteristik umum tersebut harus diperhatikan dalam menciptakan proses pembelajaran yang dapat membantu individu mencapai potensi optimalnya (Hanifah et al., 2020).

Lingkungan belajar siswa kelas IX SMP IBS Al-Hamra Malang merupakan hal penting untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa lingkungan belajar merupakan tempat dan kondisi yang berkaitan

dengan kegiatan belajar mengajar. Lingkungan belajar harus dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar (Pemba et al., 2022).

Dalam perencanaan proses pembelajaran, peneliti merancang media pembelajaran interaktif untuk menyampaikan konten edukasi kepada siswa, dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan umpan balik kepada pengguna sebagai usaha dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran interaktif adalah perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan sebagai sarana transfer konten edukasi dari sumber belajar kepada peserta didik, dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan umpan balik kepada pengguna atas apa yang telah dimasukkan ke dalam media pembelajaran tersebut (Amatullah et al., 2023).

Selain itu, peneliti menggunakan tiga beban kognitif sebagai dasar utama yaitu, tingkat kesulitan yang melekat pada materi itu sendiri (beban kognitif intrinsik), desain atau pengorganisasian materi ajar (beban kognitif ekstrinsik), dan upaya mental yang diarahkan pada proses kognitif yang relevan untuk memahami materi yang dipelajari dan membangun skema pengetahuan (beban kognitif Germane). Hal ini sejalan dengan pernyataan Sweller dan Greenberg, yang mengidentifikasi tiga jenis beban kognitif dalam memori kerja: beban kognitif internal (ICL), beban kognitif eksternal (ECL), dan beban kognitif Germane (GCL) (Syagif, 2024; Alruwaili & Alasmari 2025).

Dengan blended learning, guru dapat dengan mudah membimbing dan memberikan umpan balik kepada siswa, dengan mengajukan pertanyaan atau penjelasan dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan prinsip Germane tentang aktivitas terbimbing dalam meningkatkan beban kognitif, membimbing aktivitas siswa untuk meningkatkan pengalaman belajarnya. Lebih lanjut, hal ini juga sejalan dengan prinsip Germane tentang umpan balik dalam meningkatkan beban kognitif, memberikan umpan balik kepada siswa berupa pertanyaan atau penjelasan yang membimbing mereka dalam memperoleh pengetahuan baru (Damayanti, 2013).

Penggunaan aplikasi quizlet sebagai media pembelajaran interaktif bergantung pada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, siswa, kondisi pendidikan, waktu, penggunaan fasilitas, dan biaya (Norkhafifah & Syahabuddin, 2022). Bentuk usaha dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi quizlet, yaitu memperjelas tujuan pembelajaran dengan mencantumkan Capaian Pembelajaran kurikulum merdeka pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal ini dilakukan karena kondisi sekolah yang berada pada masa peralihan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka.

Proses perancangan quizlet diawali dengan pembuatan akun guru dan siswa, langkah selanjutnya adalah membuat kelas, langkah selanjutnya adalah pemilihan fitur. Hal ini sesuai dengan prinsip intrinsik segmentasi dalam mengelola beban kognitif, membagi penjelasan materi menjadi bagian-bagian yang dikontrol siswa dalam penyajiannya (Afidah, 2015). Langkah selanjutnya adalah pemilihan gambar. Hal ini membantu menyampaikan maksud guru kepada siswa, sekaligus menjadi motivator

bagi siswa untuk memahami apa yang disampaikan guru. Hal ini sejalan dengan prinsip *Germane multimedia* dalam meningkatkan beban kognitif, penggunaan gambar dan kata-kata dalam bahan ajar (Damayanti, 2013). Dengan memilih gambar yang tepat, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan prinsip *extraneous redundancy* dalam mengurangi beban kognitif, membuang teks atau gambar yang redundan dalam multimedia (Suwarno, 2020).

Selain itu, bahan ajar atau materi yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan diambil dari sumber yang digunakan guru. Hal ini sejalan dengan prinsip *extraneous coherence* dalam mengurangi beban kognitif, membuang materi yang tidak sesuai dengan materi utama (Suwarno, 2020). Bahan ajar terdiri dari tiga bagian, yaitu kosakata, tata bahasa Arab, dan definisi. Hal ini juga sejalan dengan prinsip *intrinsik segmentasi* dalam mengelola beban kognitif, yaitu membagi penjelasan materi menjadi beberapa bagian yang penyajiannya dikuasai oleh siswa (Afidah, 2015).

Materi disajikan dengan menampilkan teks dan gambar terkait pada satu layar secara bersamaan, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi melalui gambar. Hal ini sejalan dengan prinsip *extraneous konvergensi waktu dan ruang* dalam mengurangi beban kognitif, yaitu menampilkan teks dan gambar terkait pada layar atau slide secara bersamaan. Dengan memilih gambar yang tepat, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan prinsip *extraneous redundancy* dalam mengurangi beban kognitif, membuang teks atau gambar yang redundan dalam multimedia (Suwarno, 2020).

Dalam penyusunan soal, terdapat tiga jenis format pertanyaan yang digunakan: (a) Benar atau salah untuk mengukur kemampuan siswa dalam membedakan fakta dan opini (Zamzania & Aristia, 2018). (b) Pilihan ganda untuk mengukur daya ingat, analisis, dan penerapan materi yang disajikan. (c) Uji deskriptif, peneliti menggunakan tes deskriptif terbatas atau tes deskriptif terstruktur yang sifat jawabannya terbatas pada materi atau jawaban (Ritonga et al., 2022)

Validasi perangkat bertujuan untuk mengevaluasi pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizlet* yang terintegrasi dengan materi kaidah bahasa Arab. Pada tahap ini, peneliti membuat angket yang disajikan dalam bentuk *table* yang berisi skala penilaian atau pernyataan, untuk mendapat penilaian dari beberapa pihak yang bersangkutan. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa angket disajikan dalam bentuk skala penilaian atau pernyataan yang diikuti kolom yang menunjukkan tingkatan, dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju (Ernawati & Setiawaty, 2021). Tujuan dari uji validasi adalah untuk menentukan apakah desain yang dibuat layak digunakan dalam mendukung proses pendidikan (Widiyanti & Anugraheni, 2022).

Penambahan tujuan pembelajaran pada rencana implementasi kurikulum 2013, yang diambil dari capaian pembelajaran dalam kurikulum independen. Tujuan pembelajaran memberikan panduan kepada siswa tentang apa yang diharapkan dari mereka dalam proses pembelajaran (Albina & Pratama, 2025).

Perubahan metode pengajaran dari induktif menjadi deduktif. Berdasarkan salah satu tujuan pendidikan adalah pemahaman yang mendalam tentang konsep atau teori

yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa salah satu keunggulan metode deduktif adalah memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan sistematis (Intan Mustika Hulu, Ngatini, Faradiba Rukmanti, Enjelika Paulina Simarmata, 2025).

Memindahkan materi dari bentuk buku ke format elektronik, dengan menambahkan gambar, audio, dan permainan merupakan bentuk usaha peneliti dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Langkah ini mengandalkan unsur-unsur media pembelajaran interaktif, yaitu media pembelajaran yang menggabungkan audio, visual, dan teks serta memungkinkan interaksi dengan pengguna (Fitriya et al., 2024).

Dalam pelaksanaan pembelajaran kaidah bahasa Arab menggunakan aplikasi quizlet, peneliti menggunakan tiga kegiatan, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013 (KEMENDIKBUD RI, 2014), pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Rahmawati et al., 2022).

Dalam mengukur hasil angket, peneliti menggunakan skala Likert lima poin untuk mengukur respons pihak yang bersangkutan sebagai validasi hasil pengembangan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa skala Likert merupakan salah satu bentuk metode pengukuran dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur respons individu terhadap suatu peristiwa atau fenomena social (Ulfah et al., 2024).

Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi quizlet dalam pembelajaran kaidah bahasa Arab, peneliti menggunakan pretes atau lembar soal yang dibagikan sebelum siswa menggunakan aplikasi quizlet dalam pembelajaran kaidah bahasa Arab. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi quizlet dalam pembelajaran bahasa Arab, peneliti menggunakan posttes atau lembar soal yang dibagikan setelah siswa menggunakan aplikasi quizlet dalam pembelajaran kaidah bahasa Arab. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa pre-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar dan pengetahuan siswa sebelum diberikan tindakan, sedangkan post-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar dan pengetahuan siswa setelah diberikan tindakan (Anisatur Rodliyah, 2023).

Tabel 4
Perbandingan Teori, Temuan, dan Kontribusi

Aspek Teoritis	Temuan	Kontribusi
Syagif (2024); Alruwaili dan Alasmari (2025): Sweller dan Greenberg, mengidentifikasi tiga jenis beban kognitif dalam memori kerja: beban kognitif internal/intrinsik (ICL), beban kognitif eksternal/ekstrinsik/ extraneous (ECL), dan beban	Tiga beban kognitif sebagai dasar utama yaitu, tingkat kesulitan yang melekat pada materi itu sendiri (beban kognitif intrinsik), desain atau pengorganisasian materi ajar (beban kognitif ekstrinsik), dan upaya mental yang diarahkan pada proses kognitif yang relevan	Menjadikan tiga beban kognitif sebagai dasar utama dalam mendesain media pembelajaran kaidah bahasa Arab berbasis aplikasi quizlet di SMP IBS Al-Hamra Malang.

kognitif mental/Germane (GCL).	untuk memahami materi yang dipelajari dan membangun skema pengetahuan (beban kognitif Germane).	
Damayanti (2013): Prinsip Germane umpan balik, aktivitas terbimbing, dan multimedia dalam meningkatkan beban kognitif.	Memberikan umpan balik kepada siswa berupa pertanyaan atau penjelasan yang membimbing mereka dalam memperoleh pengetahuan baru. Membimbing aktivitas siswa untuk meningkatkan pengalaman belajarnya. Penggunaan gambar dan kata-kata dalam bahan ajar.	Penggabungan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran menggunakan aplikasi atau platform. Pembuatan akun guru dan siswa, membuat kelas, pemilihan fitur, dan pemilihan gambar.
Afidah (2015): Prinsip intrinsik segmentasi dalam mengelola beban kognitif.	Membagi penjelasan materi menjadi bagian-bagian yang dikontrol siswa dalam penyajiannya.	Bahan ajar yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan diambil dari sumber yang digunakan guru. Materi yang digunakan tentang pembagian <i>isim</i> menjadi <i>mufrad, mutsanna, jama'</i> . Bahan ajar terdiri dari tiga bagian, yaitu kosakata, tata bahasa Arab, dan definisi.
Suwarno (2020): Prinsip extraneous redundansi, koherensi, dan konvergensi waktu dan ruang dalam mengurangi beban kognitif.	Membuang teks atau gambar yang redundan dalam multimedia. Membuang materi yang tidak sesuai dengan materi utama. Menampilkan teks dan gambar terkait pada layar atau slide secara bersamaan	Pemilihan gambar yang disajikan. Penyusunan materi berdasar kebutuhan dan hasil diskusi bersama guru. Materi disajikan dengan menampilkan teks dan gambar terkait pada satu layar secara bersamaan.

Tabel 5
Aspek Penting Temuan Penelitian

Teori	Temuan	Kontribusi
Tiga jenis beban kognitif dalam memori kerja: beban kognitif intrinsik (ICL), beban kognitif extraneous (ECL), dan beban kognitif Germane (GCL).	Pengembangan media pembelajaran kaidah bahasa Arab berbasis aplikasi quizlet di SMP IBS Al-Hamra Malang dengan metode ADDIE.	Pengembangan media pembelajaran kaidah bahasa Arab berbasis aplikasi quizlet efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami

materi. Serta, memfasilitasi guru dalam penyusunan materi dan penilaian.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran kaidah bahasa Arab berbasis aplikasi quizlet di SMP IBS Al-Hamra Malang dengan metode ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penggunaan tiga jenis beban kognitif dalam memori kerja: beban kognitif intrinsik (ICL), beban kognitif extraneous (ECL), dan beban kognitif Germane (GCL) sebagai landasan utama, menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi quizlet yang efektif dalam memecahkan permasalahan pembelajaran kaidah bahasa Arab di SMP IBS Al-Hamra.

Penelitian ini mengkonfirmasi tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi quizlet menggunakan metode ADDIE. Sekaligus, mengkonfirmasi teori J. Sweller tentang pentingnya pengelolaan, pengurangan, dan peningkatan beban kognitif pada memori kerja dalam mendesain media pembelajaran. Serta memberikan perspektif baru yang menekankan bahwa, efektivitas peningkatan hasil belajar siswa akan lebih baik jika diimbangi dengan keleluasaan guru dalam menyusun dan memberikan materi. Konsep pengembangan media pada penelitian ini tidak hanya dibuktikan secara teoritis, tetapi dibuktikan juga dengan praktik melalui lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini menyumbangkan pendekatan konseptual yang dapat dijadikan contoh oleh lembaga pendidikan lain dan peneliti lain, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.

Keterbatasan yang perlu diperhatikan pada penelitian ini untuk kajian lanjutan adalah focus utama hanya pada satu lembaga pendidikan yaitu SMP IBS Al-Hamra Malang, sehingga temuan ini belum dapat digeneralisasikan secara luas ke lembaga pendidikan lain. Selain itu, meskipun penggunaan beberapa prinsip pada teori beban kognitif J. Sweller dapat memberikan hasil yang baik, tidak semua prinsip digunakan pada penelitian ini. Maka, perlu adanya penelitian lain yang serupa dengan melibatkan lebih banyak lembaga pendidikan dan penggunaan seluruh prinsip pada teori beban kognitif J. Sweller, untuk memberikan hasil yang jauh lebih baik, general, dan objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, Vivin Nur. 2015. "Prinsip- Prinsip Teori Beban Kognitif Dalam Merancang Media Pembelajaran Matematika." *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)* 1 (2): 72-79. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v1i2.195>.
- Agustina, Rini, Dodit Suprianto, and Sovia Rosalin. 2019. "Pelatihan Internet Dan Program Microsoft Office Untuk Membantu Administrasi Di Kelurahan Merjosari Kecamatan Lowokwaru Kota Malang" 2 (2): 129-44. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v1i3.23473>.
- Albina, Meyniar, and Krisna Bayu Pratama. 2025. "Peran Tujuan Pembelajaran Dalam

- Perencanaan Pembelajaran : Dasar Untuk Pembelajaran Yang Efektif” 2.
- Alruwaili, Reshaa F., and Abdullah Abdulrahman Alasmari. 2025. “Examining the Impact of Teachers’ Cognitive Load on Student Engagement and Learning Outcomes in Saudi Classrooms.” *The Open Psychology Journal* 18 (1): 1–13. <https://doi.org/10.2174/0118743501353561241217042908>.
- Amatullah, Duta, Cendikia, and Sutrisno AB, Joko. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun 2021/2022.” *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar* 5 (2): 243–50. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>.
- amin, Yusra Al, and Zughrofiyatun Najah. 2023. “Developmental Research: An Android-Based Arabic Language Learning Application as a Means to Improve Middle School Students’ Learning Outcomes.” *Language, Technology, and Social Media* 1 (1): 52–64. <https://doi.org/10.70211/ltsm.v1i1.26>.
- Anisatur Rodliyah, Muhammad Nuruddin. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Students Teams Achievement Devision (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Sumbertebu.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 5 Nomor 4 Tahun 2023 E-ISSN: 2685-936X Dan P-ISSN: 2685-9351 Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Pengaruh* 5 (4): 341–45.
- Cleveresty, Tri Bigrit, and Uray Afrina. 2022. “Pengenalan Bahasa Mandarin Dengan Media E-Flashcard Quizlet Di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor.” *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5 (3): 522. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i3.38207>.
- Damayanti, Fifi. 2013. “Pembelajaran Berbantuan Multimedia Berdasarkan Teori Beban Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Program Linear Siswa X TKR 1 SMKN 1 Doko.” *Jurnal Pendidikan Sains* 1 (2): 133–40.
- Dhany Efita Sari. 2019. “Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Milenial.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 29 (1): 9–15.
- Ernawati, Ika, and Dessy Setiawaty. 2021. “Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 5 (2): 220–25. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i2.1567>.
- Fitriya, Arini Putri, Noviana Dini Rahmawati, Kalimatus Saadah, and Joko Siswanto. 2024. “Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar.” *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5 (3): 1516.
- Hanifah, Hani, Susi Susanti, and Aris Setiawan Adji. 2020. “Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran.” *Manazhim* 2 (1): 105–17. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>.
- Hijriyah, Umi, Syarifudin Basyar, Koderi Koderi, Erlina Erlina, Muhammad Aridan, and Muhammad Subkhi Hidayatullah. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā’ Kelas 8 Smp.” *Al Mi’yar:*

- Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5 (2): 239.
<https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>.
- Intan Mustika Hulu, Ngatini, Faradiba Rukmanti, Enjelika Paulina Simarmata, Taruli Marito Silalahi. 2025. "Penerapan Model Induktif Dan Deduktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan Volume 3, Nomor 1, Tahun 2025* 3 (1): 313-18.
<https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4580>.
- Junaidin. 2022. "Mengidentifikasi Kebutuhan Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sholat Di Sdn 3 Maria Tahun Pelajara 2022/2023." *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan* 13 (2): 107-15. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v13i2.394>.
- Kholis, Muhammad Nur, and Muhammad Fahrudin Nadhif. 2023. "The Effectiveness of Quizlet.Com in Arabic Vocabulary Learning; Students' Perception and Acceptance of Technology." *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 7 (1): 1-13.
<https://doi.org/10.18326/lisania.v7i1.1-13>.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Norkhafifah, Siti, and Nur Syahabuddin. 2022. "Desain Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Di Era New Normal." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5 (1): 53.
<https://doi.org/10.35931/am.v5i1.908>.
- Pemba, Yasintha, Darmawang Darmawang, and Nur Risnawati Kusuma. 2022. "Peran Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di Smk Katolik Muktyaca." *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan* 2 (1): 12.
<https://doi.org/10.59562/progresif.v2i1.29859>.
- Rahmawati, Syarifah Erma, Sutarna Sutarna, Anam Sutopo, Djalal Fuadi, and Minsih Minsih. 2022. "Proses Pembelajaran Tematik Blended Berbasis Youtube Era Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Basicedu* 6 (4): 7007-19.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2993>.
- Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, and Layla Ikhlmah. 2022. "Pengembangan Bahan Ajaran Media." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1 (3): 343-48.
<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.
- Rizky Setiawan, M., and Pangesti Wiedarti. 2020. "The Effectiveness of Quizlet Application towards Students' Motivation in Learning Vocabulary." *Studies in English Language and Education* 7 (1): 83-95.
<https://doi.org/10.24815/siele.v7i1.15359>.
- Suwarno, Muji. 2020. "Cognitive Load Theory in The Development of Multimedia Mathematics Learning." *Alauddin Journal of Mathematics Education* 2 (2): 117-25.
<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/ajme>.
- Syagif, Ahmad. 2024. "Teori Beban Kognitif John Sweller Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Jenjang Pendidikan Dasar." *Fashluna* 5 (2): 93-105.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47625/fashluna.v5i2.883>.
- Ulfah, Atiyah, Dina Hermina, and Nuril Huda. 2024. "Desain Instrumen Evaluasi Yang Valid Dan Reliabel Dalam Pendidikan Islam Menggunakan Skala Likert." *Jurnal*

Studi Multidisipliner 8 (12): 855–61.

- Widiyanti, Mirta, and Indri Anugraheni. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android "Opera Juragan" Pada Materi Operasi Hitung Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (4): 5480–85. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3243>.
- Wijayanti, R. A. Rica, Didik Hermanto, Anindita Trinura Novitasari, and Mety Liesdiani. 2021. "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz Dan Kahoot Sebagai Evaluasi Pembelajaran Masa Pandemi." *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4 (3): 557. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i3.35760>.
- Zamzania, Adea Wulan Hajjatul, and Risa Aristia. 2018. "Jenis - Jenis Instrumen Dalam Evaluasi Pembelajaran." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–13. [http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi pembelajaran Adea_Risa-1.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi%20pembelajaran%20Adea_Risa-1.pdf).
- فردا همة العالية. 2022. "تطوير وسيلة تعليم قواعد النحو باستخدام برنامج تصميم الأقراص تلقائية التشغيل (Autoplay Media Studio) لترقية مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية كنجونج جمبر." كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.